

# Folhinha de abacate: manifesto da exposição “Arte como jogo de brincar”

*Dibs: “Art as a Game of Playing” Exhibition Manifesto*

*Hoja de palta: manifiesto de la exposición “Arte como juego de broma”*

Lucas Carvalho Rôla

Universidade Estadual de Montes Claros/Universidade Federal de Minas Gerais

E-mail: [doisde@gmail.com](mailto:doisde@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0132-0946>

## RESUMO

A exposição “Arte como jogo de brincar” foi selecionada pelo edital de ampla concorrência do Centro Cultural da UFMG, realizando-se em fevereiro de 2025, como parte do 19º Festival de Verão da Universidade, e, posteriormente, do 35º Inverno Cultural da UFSJ, tendo lugar no Centro Cultural da UFSJ e concomitantemente na galeria Birot. A exposição consistiu em uma minirretrospectiva minha, contando com obras reunidas sob o entendimento de um fazer artístico que se constrói a partir de jogos de brincar; jogos com obras de outros artistas; jogos entre forma e conteúdo; jogos relacionais com o público etc. Para a mostra, escrevi o presente manifesto, com base no texto de Freud “Escritores criativos e devaneios”, em que procuro discorrer melhor sobre como essa relação com o brincar se articula no meu pensamento criativo e na minha relação com o meio da arte. O texto também se serve de referências à Nietzsche, Hélio Oiticica, Boris Groys, Duchamp e Platão.

Palavras-chave: *manifesto; jogo; brincar; processo criativo.*

## ABSTRACT

The exhibition “Art as Playing Game” was selected by the UFMG Cultural Center’s open call for entries and was held in February 2025 as part of the University’s 19th Summer Festival. Subsequently, it was selected to be part of the 35th UFSJ Winter Festival, taking place at

the UFSJ Cultural Center and simultaneously at the Birot Gallery. It consisted of a mini retrospective of mine, featuring works gathered under the understanding of an artistic procedure conducted by games of playing: playing with other artists' works; playing with the relationships between form and content; playing with the audience in relational works, etc. For the exhibition, I wrote this manifesto, based on Freud's text "Creative writers and daydreaming", in which I seek to better discuss how this relationship with playing is articulated in my creative thinking and my relationship with the art system. The text also draws references to Nietzsche, Hélio Oiticica, Boris Groys, Duchamp, and Plato.

Keywords: *manifesto; game; play; creative process.*

## RESUMEN

La exposición "Arte como juego de broma" fue seleccionada por la convocatoria abierta del Centro Cultural UFMG y se presentó en febrero de 2025 durante el 19.º Festival de Verano de la Universidad. Posteriormente, se presentó en el 35.º Festival "Invierno Cultural" de la UFSJ, estando en el Centro Cultural de la UFSJ y concomitantemente en la Galería Birot. Consistió en una minirretrospectiva mía, que presentó obras reunidas bajo la perspectiva de una práctica artística construida a partir de juegos de broma; juegos con obras de otros artistas; juegos entre forma y contenido; juegos relacionales con el público, etc. Para la exposición, redacté este manifiesto, basado en el texto de Freud "Escritores creativos y soñar despierto", en el que busco profundizar en cómo esta relación con el juego y la broma se articula en mi pensamiento creativo y en mi relación con el sistema artístico. El texto también utiliza referencias a Nietzsche, Hélio Oiticica, Boris Groys, Duchamp y Platón.

Palabras clave: *manifiesto; juego; broma; proceso creativo.*

Data de submissão: 05/08/2025

Data de aprovação: 19/09/2025

*[O artista] de bom ou mau grado, terá a missão de tornar a humanidade criança; é sua glória e seu limite.*

*(Nietzsche, 2019, p. 124)*

## **Folhinha de abacate: manifesto da exposição “Arte como jogo de brincar”**

Jogo o jogo da arte há um bom tempo. Mas não posso dizer que o jogo profissionalmente bem.

As razões para isso são muitas. Mas, em resumo, creio que eu seja particularmente ineficaz em construir uma identidade consumível de artista para o meio da arte – traçando aqui uma analogia ao que Boris Groys (2015, p. 190) aponta como uma dinâmica própria do mercado para lidar com a diversidade cultural:

todo mercado em expansão, como sabemos, produz diversificação e diferenciação das mercadorias oferecidas. Assim, acredito que o discurso e as políticas de diversidade cultural e de diferença não podem ser vistos e interpretados corretamente sem serem relacionados a práticas de diversificação e diferenciação conduzidas pelo mercado nas últimas décadas do século XX.

Nesse sentido, a diversidade liberal e heterogênea do meio da arte atual, em grande medida, pode ser pensada como uma resposta a uma pressão, propriamente mercadológica, pela construção de uma diferenciação identitária consumível dos artistas que procuram habitá-lo.

Uma identidade consumível exige, no mínimo, duas coisas: uma tendência clara, seja formal, temática ou técnica, ou tudo isso, e a repetição obstinada que sacramente esse passaporte artístico e eventualmente pode até produzir a transubstanciação máxima da arte, que é quando a obra se torna o nome do artista, ou sua grife.

Imagine isso? “Eu tenho um Lucas Carvalho Rôla na minha parede”. Soa até chique. Mas não é bem o que eu sei fazer. E, felizmente, não estou sozinho nessa.

Em uma anotação sem nome de 1971, Hélio Oiticica (*apud* Braga, 2013, p. 60-61) apregoa que

é preciso estar livre das amarras do consumismo, ou seja, da demanda de produção de obras exigida pelo mesmo: a *art-scene* geral do mundo de hoje parece submergir na repetição enfadonha [...].

No mesmo texto, ele ainda ironiza o fato de pessoas da arte se pasmarem “com o fato de um artista como Duchamp passar horas, dias, anos, jogando xadrez sem produzir”.

Com essas duas chaves me relaciono bem. Não consigo atender às demandas de produção, em termos de elementos demasiado evidentes e recorrentes que caracterizariam minhas obras, tampouco em quantidade exigida, para ser esse artista identificável.

Produzo de vez em quando e de quando em vez.

Mas não sou um enxadrista como Duchamp. Meu jogo é outro. Não tão focado, intelectual e calculado, mas que demanda igual, se não maior comprometimento. O entendimento do tipo de jogo que faço, como dito no texto de parede da exposição, encontrei num texto derivado de uma conferência de Freud, de 1907, chamado “Escritores criativos e devaneios”, e consiste no *jogo de brincar*.

De acordo com Freud (1996, p. 150), a relação entre o brincar e a criação poética foi preservada na linguagem alemã: “fala em ‘*Lustspiel*’ ou ‘*Trauerspiel*’ [‘comédia’ e ‘tragédia’: literalmente, ‘brincadeira prazerosa’ e ‘brincadeira lutuosa’]”. No inglês também se usa “*plays*” para falar de peças de teatro e, mesmo no português, podemos falar de “pregar uma peça” ou “fazer arte”, coisa que, compreensivelmente, muitas pessoas da arte não gostam, pois parece conferir à sua prática um fim estritamente recreativo, mas que, pensado na chave que proponho neste texto, pode ser muito pertinente.

Em suma, arte como jogo de brincar traz essa condição do brincar como motor de construção da prática artística. Mas o brincar não é brincadeira. O brincar consiste em um processo de envolvimento bastante intenso, que se situa numa interessante tensão: ao mesmo tempo profundo, beirando a obsessão, e, por outro lado, abdicado. O brincar mobiliza o mesmo compromisso que investe na brincadeira para o descompromisso com aquilo que o sabotagem, que inviabiliza a permanência da sua condição como jogo de brincar. Por isso, sua relação é dialética e complexa. Envolve seriedade e ludicidade, esforço e despreocupação, prazeres e desprazeres.

A seguir, vou listar algumas características que pude identificar do brincar como criação, tomando vez ou outra alguns outros bons *insights* de Freud. E, para deixar bem claro: tudo que eu falo parte de uma experiência de ter sido criança décadas atrás. Não posso falar muito das crianças de hoje em dia, absorvidas pelo “*brain rot*”<sup>1</sup> propiciado pelo uso dos celulares, mas creio que ainda haja aquelas que brincam como antigamente.

*O brincar exige seriedade para/com o faz de conta*: Freud (1996, p. 149) fala que a criança “leva muito a sério sua brincadeira” e dispensa a ela muita emoção, o que obviamente inclui muita energia também. O fazer artístico como jogo de brincar exige exatamente o mesmo compromisso para/com a ideia, inclusive e especialmente com as mais banais delas. Gosto do *Lego patriota como caminhão* (Fig. 1) como exemplo. É preciso mediar a ideia banal, meme de internet, com a execução que lhe dê a forma mais adequada dentro das suas condições.



Figura 1. *Lego Patriota do Caminhão*. Exposição “Arte como jogo de brincar”. Fonte: imagem do autor.

Isso significa que as exigências específicas do brinquedo/produto Lego devem ser consideradas à risca. É necessário levar a sério a ideia ao ponto de cuidar de cada detalhe para que a obra resultante seja o mais próxima possível de um produto real, fazendo alusão ao tema e conservando as características do brinquedo, com caixa, manual etc., até mesmo atendendo a normativas técnicas

da empresa. Arte como jogo de brincar é, portanto, levar rigorosamente a sério a brincadeira de criar, com a mesma disponibilidade do investimento infantil para/com a brincadeira. Não se brinca mais ou menos, brinca-se plenamente, absolutamente. Brinca-se por completo.

*O brincar é uma antítese da realidade que revela a sua irrerealidade:* Freud (1996, p. 149) diz que “a antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real”. Mas acrescento que essa via é de mão dupla. Inversamente, o faz de conta da brincadeira pode mostrar-se também uma paródia mimética da nossa realidade. Em síntese, revela, para os olhos atentos, a grande quantidade de faz de contas que habitam as dinâmicas da vida adulta. Os mitos em que acreditamos piamente para construir nossa realidade habitável, encenados no brincar infantil, revelam sua irrerealidade ou, pelo menos, sua ficção.<sup>2</sup> Como nos portamos, nossa *mise-en-scène* cotidiana e mesmo nossos valores – tudo isso se torna disponível ao filtro iconoclástico da brincadeira que permite a sua reavaliação. Ou, no mínimo, nos permite nossa própria reavaliação.

Dentre outros aspectos, esse é um dos elementos que faz o brincar infantil guardar um ideal de honestidade que muitos artistas ao longo da sua vida perseguiram como forma de descondicionamento; da célebre frase atribuída a Picasso<sup>3</sup>, “levou-me quatro anos pintar como Rafael, mas uma vida para pintar como uma criança”, a Nelson Rodrigues<sup>4</sup>, quando diz que é “muito duro o sujeito ter o mínimo de autenticidade [...] porque nós somos os falsários”. Arte como jogo de brincar é um esforço continuado para vencer as nossas falsificações dentro do falseamento da arte. Assumir-se, à lá Pessoa<sup>5</sup>, como fingidor, para fazer do fingimento prática de espontaneidade, ou pórtico para o autêntico.

*O brincar não inviabiliza nenhuma possibilidade de antemão:* quanto mais a gente se desenvolve num meio, adquire repertório e, eventualmente, até algum reconhecimento, mais pisamos em ovos. Nossas ações vão perdendo a espontaneidade, tornando-se um “xadrez relacional” – para brincar novamente com o tal do enxadrismo, tão caro à Duchamp. “Essa ideia é ruim?”; “o que embasa essa proposta?”; “esse tema é muito fútil ou frugal?”; “estou sendo inteligente o suficiente nessa abordagem?”... O fazer da arte vai se embotando no excesso de inseguranças que o repertório e a lida com o meio vão impondo à prática – e isso contribui para as falsificações de

que falei anteriormente, e para que a arte, ao invés do falseamento que revela, se torne a prática do falseamento burocrático que encobre a si mesma, protetivamente. Algo que fica pior devido à insegurança natural do artista.

Mas é possível mimetizar a criança, que geralmente é mais disponível ao erro e à experimentação. A noção do brincar infantil introduz, pelo menos, um por quê? Ou um por que não? Por que não ir para a ideia mais boba? Por que não assumir determinada simplicidade? A arte como jogo de brincar deixa a brincadeira falar e assume a disponibilidade para o experimental.

*O brincar é fim em si mesmo*: o sentido do brincar está nele próprio, seu resultado não pode ser outro que não a brincadeira. O meio da arte, nas suas exigências para integrá-lo, pode fazer com que o artista torne sua prática artística num meio de inserção. A prática se torna tática. A obra deve ser pensada segundo um propósito. Ou toda obra deve atender a um conjunto de características que seriam identificáveis ao artista.

Quando o artista torna sua arte meio, incorre no risco da neurose do estilo.

Servindo-se das definições de Ezra Pound, no livro *ABC da Literatura*, Hélio Oiticica encantou-se com as categorias de “Inventor” e “Diluidor” (Braga, 2013, p. 49). O inventor traria a condição da descoberta, da criação, da inovação ou, pelo menos, da inventividade. O diluidor estaria na esfera da replicação, da repetição, da constância. Oiticica acreditava piamente no artista como “Inventor” e criticava o que ele via como artistas diluidores, repetindo o que já estava legitimado, e pior: repetindo-se. Como ele disse: “ao artista INVENTOR não cabe somar obras: não existe ‘estilo’” (*apud* Braga, 2013, p. 60).

Eu não posso dizer que seja tão radical. Nem sei se sou artista inventor. Mas creio sim que um artista pode se apegar tanto a uma ideia, uma forma, uma prática, que se torna um diluidor de si mesmo à procura de alguma unidade. Ou mesmo que pode ser forçado a isso por necessidade financeira. No mesmo texto de 1979, de nome “O q Faço é Música”, do qual tirei a citação anterior, Oiticica se pergunta “por que buscam os artistas a unidade? coerência? unidade?” (*apud* Braga, 2013, p. 60).



Na arte como jogo de brincar qualquer incursão artística é possível e todas são igualmente interessantes por si. Fazer uma websérie de comédia, um quadrinho, uma instalação conceitual, um livro de poesias ou uma música tem o mesmo valor, sem hierarquia. É possível brincar até consigo mesmo: fazer uma obra que se contradiga, rir da obra de outrora, jogar com as ideias de “arte boa” e “arte ruim”<sup>6</sup> etc. A unidade está na multiplicidade, nas possibilidades que cada ideia engendra, no caminho criativo que cada possibilidade artística pavimenta e, portanto, o fim da arte está em si mesma – e aqui vale remontar, de forma positiva, a analogia do “fazer arte” com o brincar, incluindo a noção de travessura e bagunça que existe na expressão da língua portuguesa.

É isso. O artista está ali, “fazendo arte”.

(Todavia, para não escapar do óbvio, devo confessar que, se há alguma unidade não intencionada nas minhas obras, ela passa, além do brincar, pelas palavras. Gosto delas. Do transacionar entre lógica e poética que permitem. Gosto da sua imaterialidade, do que dizem e desdizem, da facilidade com que podem engendrar a criação a partir de qualquer lugar e, principalmente, do fato de que, me servindo delas, elas me contradizem o tempo todo (Fig. 2) – acho que Platão sabia disso o suficiente para produzir sua obra através de diálogos em que cada personagem apresenta perspectivas diferentes sobre um assunto.<sup>7</sup> Gosto das palavras. Não sei se elas gostam de mim. Mas, como diz o grande professor e doutorando Cerginho da Pereira Nunes<sup>8</sup>, espero, algum dia, ser amigo delas).

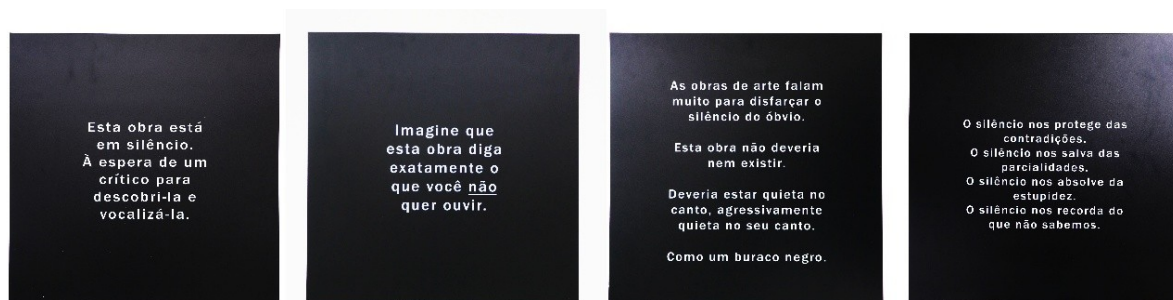


Figura 2. Detalhes da instalação *Estado de sítio: da persistência do silêncio*. Exposição “Arte como jogo de brincar”. Fonte: imagem do autor.

*O brincar se recria dentro de formas estabelecidas e se alimenta de si mesmo ao ponto da subversão: o brincar engendra as condições do brincar. O brincar constrói as regras do jogo. Mas, diferentemente dos jogos estabelecidos, convencionalizados como esporte, as crianças modificam*



constantemente suas brincadeiras durante a própria brincadeira. Alteram as regras, reestruturam suas dinâmicas. Apropriam-se de brincadeiras, mesclam-nas umas às outras. É uma condição que resolve, em certo sentido, a dualidade do “Inventor/Diluidor” pela qual Oiticica tinha apreço. É possível inventar e reinventar na repetição, sem ser uma pseudomudança no programático, e sim como ruptura que renova. O brincar se destrói e se reorganiza constantemente, contando que preserve o sentido do brincar.

Essa particularidade criativa, que se ajusta muito bem à ideia de metodologia da “pesquisa em arte”<sup>9</sup>, tem o benefício ainda maior de manter o olhar para o próprio jogo de maneira ampla. No fundo, a criança está sempre mensurando o valor da própria brincadeira a partir da métrica da diversão, e sempre disponível a reinventar a brincadeira dentro da própria brincadeira quando ela já não mais a satisfaz.

Arte como jogo de brincar envolve essa disponibilidade de olhar para o próprio jogo da arte e recriá-lo, apropriá-lo, sem restrições. Apropriar-nos de obras existentes de peito aberto. Inclusive, tornar a brincadeira de outros nossas e, com ela, fazer nossas próprias regras e reinvenções (Fig. 3).



Figura 3. *Bananarte a (quase) preço de banana*. Exposição “Arte como jogo de brincar”. Instalação que alude à obra *Comedian*, de Maurizio Cattelan, recentemente vendida por US\$ 6,2 milhões. Feita com bananas de isopor, vendidas ao público por apenas R\$ 20,00. Também remete à venda de frutas descascadas em bandejas nos supermercados atuais. Fonte: imagem do autor.

*O brincar infantil não se envaidece do próprio criar porque lhe é natural: só quem já habita o meio da arte há certo tempo sabe o que é ver pessoas falando dos seus projetos e obras compulsivamente, como se fossem a última bolacha do pacote.*

Mas, usualmente, quem fala tanto da própria criação costuma revelar mais da sua dificuldade de criar. Principalmente quando isso se torna uma voraz luta pela patente da menor ideia que seja – “essa ideia é minha”, “eu trabalho com esse tema” etc. O brincar infantil, por sua vez, faz valer a fantasia de maneira tão corriqueira que não tem medo de perder sua natureza criativa.

É algo essencialmente nietzschiano. Um retorno. A criação é contínua dentro de um devir que sempre retorna. A criança sempre volta à brincadeira, mas sempre a recria recriando-a. A criança retoma a mesma brincadeira e a faz outra. Vive a eternidade do retorno sem medo porque conta com sua imaginação. Quando menos vê, já se passou para outra brincadeira, o jogo tornou-se outro e continuou a brincar. O (re)criar salva a brincadeira da repetição tanto quanto se (re)produz enquanto brincar.<sup>10</sup>

Arte como jogo de brincar é para quem, assim como a criança que brinca e conta invariavelmente com sua fantasia, sabe que, a despeito das contingências, o ato de criar lhe retornará. Não importa se demore tempo ou não, alguma ideia chega, alguma ideia convoca, alguma ideia que queira tanto ser arte que o artista não a possa recusar.

*O brincar mantém a saúde mental:* essa condição é particularmente eficaz como forma para lidar com o meio geopolítico da arte<sup>11</sup>, que inclui suas instâncias expositivas e mercadológicas e toda uma construção de imaginários, com suas maravilhosas possibilidades e seus igualmente extensos absurdos.

Em termos freudianos, a arte como jogo de brincar mantém um princípio de realidade em relação às próprias loucuras constituídas pelo meio da arte que, eventualmente, nos adoecem. Esse meio que produz eventos e pesquisas maravilhosas, mas que também propicia obras tolas vendidas a cifras exorbitantes, que faz os artistas entrarem num eterno jogo de competições, que apregoa discursos edificantes e faz o inverso na prática.

Quantos artistas não vi adoecer nesse meio, ávidos pelo reconhecimento que não vem? Neuróticos por qualquer fração de ideia que seria sua identidade artística? Ou pior: quanta gente vaidosa e hipócrita não habita esse lugar? Arte como jogo de brincar permite preservar uma ideal muito caro à prática artística: sua liberdade, inviabilizando que a brincadeira sucumba à coerção adoecedora do sistema.

*O brincar infantil se opõe ao trabalho:* essa condição exige uma definição de trabalho. Em certa medida, toda obra é um trabalho e, para mim, pode ser um grande trabalho, no sentido mais positivo da palavra. Algo que envolve um dispêndio de energia, uma intensidade na sua realização, refletindo e se traduzindo como uma singularidade própria.

Mas aqui me refiro a uma contraposição à repetição massificada e à exigência de alta produtividade que pode reificar o artista no seu próprio fazer. Arte como jogo de brincar é brincar de fazer quando dá vontade, quando a ideia apela à criação. E largar tudo e ir fazer outra coisa quando o cansaço vence o cansaço de brincar. Cada criança tem seu limite. Mas, em algum momento, chega a hora de tomar banho, escovar os dentes e ir para a cama.

Contudo, engana-se quem pensa também que o brincar é sempre e inequivocamente alegrador. A criança se frustra com o brincar, a criança se irrita, eventualmente se entristece. Mesmo no brincar as coisas nem sempre saem como planejado. As brincadeiras machucam.

Também me machuco fazendo arte. Também me irrita e me frusto. Talvez a minha maior frustração seja não saber exatamente se brinco por mim ou brinco pelos outros. Se brinco pelo gosto de brincar ou se faço esse brincar também para mostrar que brinco.

Essa questão da arte é insolúvel.

Artistas gostam de falar que fazem as coisas por eles mesmos, que gozam de liberdade. Eu mesmo falei que o brincar é um fim em si. Mas não posso negar que a faceta pública e social da arte e do meio estão sempre pairando nesse jogo – a questão é se buscamos atendê-la voluntária e obstinadamente, ou inconscientemente?

Jogamos conosco e com o meio, até porque é o meio que proporciona essa topografia, física e abstrata, de um espaço de jogo. E, mais uma vez freudianamente, tenho para mim que todo artista, no fundo, pode ter esse desejo infantil de ser reconhecido pelas figuras paternas que se apresentam nas formas de curadores, colecionadores, professores, teóricos de renome etc.

Outra frustração infantil que tenho – e que até já aludi a ela anteriormente – é a dissolução da arte na própria *mimese* da autorrepresentação. Fazer arte é, muitas vezes, fazer uma imagem de arte. Toda obra de arte é uma representação dela própria enquanto encarnação de um conceito de arte.

Mas, e se essa encarnação se corrompe em encenação? Isso é um problema de ordem histórica, porque, justamente as artes que melhor atendem à aparência de arte de determinado momento, geralmente, são as menos interessantes a longo prazo. Uma boa aparência de arte reúne em si as tendências, discursos, formas em voga. Em suma, modismos e cacoetes da própria arte – o que significa que toda arte pode correr o risco de enganar a si mesma enquanto arte.

Nesse sentido, ela pode cair no mais fundamental platonismo, mas dentro do próprio meio, ser sombras de sombras de sobras (isso mesmo, obras sobras). Uma obra sombra sobra é essa obra que faz o feijão com arroz da arte tão bem que até nos engana. E nos engana ao ponto de nos satisfarmos com a sua imagem.

A única resposta que eu tenho para isso, no momento, é que, pelo menos, o brincar infantil é honesto. Por isso prefiro as obras menos pretensiosas. As que acham que estão dizendo muito muitas vezes dizem só o batido de forma enigmática.

Fazer uma arte honesta não é grande coisa, mas paradoxalmente é muito. É uma ideia a que sempre retorno: tornar o artifício da arte exercício de honestidade. Trata-se de uma ideia difícil e fabulosa, truque-trunfo dentro do próprio jogo, como um brincar que conduz a arbitrariedade do jogo imediatamente ao seu lugar de fantasia e põe a coisa toda em perspectiva.

Ou seja, como uma folhinha de abacate: ninguém rebate!

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **A arte e as artes**: primeira introdução à teoria estética. 2 ed. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2018.
- BRAGA, Paula. **Oitica**: singularidade, multiplicidade. São Paulo: Perspectiva: Fapesp, 2013.
- FREUD, Sigmund. Escritores criativos e devaneios (1908 [1907]). *In*: FREUD, Sigmund. **Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud, v. IX (1906-1908)**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 146-158.
- GROYS, Boris. **Arte, poder**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Humano, demasiado humano**. Tradução de Antonio Carlos Braga. São Paulo: Lafonte, 2019.
- PLATÃO. **Cartas e epigramas**. Tradução, textos adicionais e notas de Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2011.
- REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. *In*: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.). **O meio como ponto zero**: metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2002. p. 123-140.
- RÔLA, Lucas Carvalho. **Diários de um não-artista sobre as (des)continuidades (im)possíveis de tentar atuar nos limites da arte**. Belo Horizonte: Edição do autor: UICLAP, 2025a.
- RÔLA, Lucas Carvalho. Diários escritos de uma residência sonora: relatos das obras que fiz, não fiz ou que talvez faça algum dia. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, v. 15, n. 33, p. 634-660, 2025b. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/53808>. Acesso em: 6 dez. 2025.



Este trabalho está disponível sob a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.

## NOTAS

1 “*Brain rot*” ou, numa tradução livre, “apodrecimento cerebral”, tornou-se expressão de uso para designar os efeitos da excessiva exposição às telas e às redes sociais na cognição, em particular na geração mais jovem, promovendo dificuldades de atenção, de discernimento crítico, fadiga mental, prostração e prejuízos de ordem afetiva. A expressão foi eleita “palavra do ano” de 2024 pela Universidade de Oxford.

2 Adorno (2018, p. 84) fala que “sobrevive no comportamento da arte algo não subserviente ao princípio da realidade, algo da criança, algo infantil segundo às normas do mundo”. E complementa afirmando, de maneira exaltadora, que “isso é o oposto da ingenuidade estabelecida” (Adorno, 2018, p. 84). Eu vou além e digo que, na verdade, a arte como jogo de brincar coloca, na sua antítese, um princípio de realidade para aquilo que ingenuamente se quer considerar como realidade.

3 “It took me four years to paint like Raphael, but a lifetime to paint like a child” (tradução para o português minha). Disponível em: <https://www.pablocassio.org/quotes.jsp>. Acesso em: 5 ago. 2025. Necessário dizer que é muito difícil traçar a origem e veracidade dessas frases de efeito que contribuem à mitologia de um artista como Picasso. Essa frase é altamente disseminada, mas não encontrei nenhuma fonte concreta, embora sua própria disseminação no imaginário produza, paradoxalmente, sua realidade. O site [www.pablocassio.org](http://www.pablocassio.org) alega ser uma entidade privada, sem relação direta com os representantes oficiais de Picasso.

4 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fj8L8PrKKrQ>. Acesso em: 5 ago. 2025. Interessantemente, Nelson Rodrigues chega a dizer que o “sujeito que consegue o mínimo de autenticidade [...] é o herói”, algo que pode ser comparado com a honestidade comumente atribuída às crianças. A criança, na sua fala honesta, conserva o heroísmo da inocência que, muitas vezes, acovarda-se na vida adulta. Muitos artistas parecem procurar o retorno a essa postura heroica quando percebem os falseamentos e covardias a que se submeteram no decorrer da vida, inclusive na própria vida artística.

5 Alusão ao poema “Autopsicografia”, de Fernando Pessoa, cujos versos iniciais transcorrem assim: “O poeta é um fingidor/Finge tão completamente/Que chega a fingir que é dor/A dor que deveras sente”.

6 Publiquei, recentemente, um artigo, denominado “Diários escritos de uma residência sonora: relatos das obras que fiz, não fiz ou que talvez faça algum dia” (Rôla, 2025b), em que abordo, dentre outras questões, as noções de “arte boa” e “arte ruim” e como tenho pretendido ter uma postura criativa mais aberta à “arte ruim”, como forma de descondicionalidade, desconstruindo preconceções e expectativas constituídas e assimiladas acerca do fazer artístico e de sua recepção.

7 Platão, como poder ser visto em “Fedro” e na “Carta VII”, de sua suposta autoria, tinha sérias restrições a escrita, que ele via como um passatempo e como um simulacro semelhante à pintura, de modo que “todo homem sério, ao se ocupar de temas realmente sérios, esquivava-se a registrá-los por escrito” (Platão, 2011, p. 95). Assim, numa inversão típica da sua genialidade, assumiu que a única forma de fazer filosofia dentro da escrita era através da forma “Poética”, que paradoxalmente em muitos dos seus escritos ele condena. Ou seja, subverte a arte dentro da arte para, tomando de partida seu falseamento, jogar com as palavras a favor da dialética filosófica. Assumiu a brincadeira e a briga com as palavras, para jogar com elas na sua forma.

8 Cerginho da Pereira Nunes é um personagem do programa humorístico “Falha de cobertura”, que parodia mesas redondas de futebol. Durante as temporadas do programa, ele se mostra em processo de alfabetização e, no melhor e mais bem-humorado sentido drummoniano, sempre menciona algum momento da sua luta vã com as palavras, chegando a essa ideia, com a qual tenho profunda identificação, de que gostaria de ser amigo delas.

9 De acordo com Sandra Rey (2002, p. 134), o objeto da *Poiética* é o processo, “a obra se fazendo”. Nesse sentido, sua produção pressupõe os parâmetros da “liberdade (expressão da singularidade), errabilidade (direito de se enganar) e eficácia (se errou, tem que reconhecer que errou e corrigir o erro)”. Ora, salvo um aprofundamento na questão da singularidade, dado que, muitas vezes, o brincar se faz coletivamente, ainda que possa ser emulado por iniciativas individuais, as semelhanças são muitas. As crianças desenvolvem a brincadeira, procurando ajustar a sua eficiência entre erros e acertos que constroem e (re)definem as regras do jogar, mantendo esse compromisso com o fim em si do divertimento. Freud (1996, p. 151) até acredita que um único desejo orienta o brincar infantil, “o desejo de ser grande e adulto”. Contudo, creio que, pensando no brincar de maneira abrangente, sem delimitações de forma, o desejo do brincar se orienta pelo prazer do próprio gozo que engendra. A arte, todavia, quando produzida ofuscada por objetivos ulteriores, pode perder o maravilhamento do seu próprio fazer, tornando-se simplesmente meio para outro fim, como dito num dos tópicos deste texto.

## NOTAS

---

10 Cabe aqui a consideração de uma noção de eternidade que parece estar presente na infância. O eterno retorno só pode haver considerando-se a hipótese de se permitir viver a mesma vida por quantas vidas forem necessárias. Do ponto de vista da criança, a infância parece eterna e, na sua eternidade, a promessa da permanência do brincar torna o eterno desejável. A criança vive as milhares de vidas eternas da infância no eterno recriar(se) do/no jogo da brincadeira.

11 Denomino como “espaço geopolítico da arte” o *topos* do sistema da arte contemporânea, composto por suas instâncias legitimadoras, que centralizam e concentram grande parcela do capital artístico-cultural e, conseqüentemente, financeiro, que rege a economia política da arte. Como dito no meu último livro, *Diários de um não-artista sobre as (des)continuidades (im)possíveis de tentar atuar nos limites da arte*, essas instâncias parecem deter a própria patente da arte contemporânea (Rôla, 2025a, p. 23-24). Esse espaço é aludido mais adiante neste texto como uma topografia, física e abstrata, que produz um espaço de jogo.